



**UnB**

Instituto de Artes

Departamento de Design

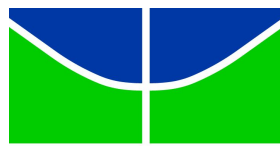
Lorena Freire Herrero Xavier Reis

14/0025731

## **Reapresentando o Folclore:**

Guia ilustrado de animais fantásticos do Brasil

Brasília, 2019



**UnB**

Instituto de Artes  
Departamento de Design

Lorena Freire Herrero Xavier Reis  
14/0025731

## **Reapresentando o Folclore:**

Guia ilustrado de animais fantásticos do Brasil

Relatório de projeto desenvolvido  
na disciplina de Diplomaciação em  
Programação Visual, orientado  
pela profª. Ana Mansur de Oliveira.

Brasília, 2019

## **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Ana Mansur

---

Prof<sup>a</sup>. Rogério Câmara

---

Prof<sup>a</sup>. André Maya

Brasília, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## **Agradecimentos**

Primeiramente, à Maria Amorim, por reacender o interesse pelo folclore, ponto de partida crucial para esse projeto.

À minha família e amigos, que estiveram desde o primeiro esboço me incentivando e apoiando.

À minha orientadora, pelo encorajamento e estar sempre presente e me impulsionando a dar sempre o melhor de mim

.

À Iara, por sua generosidade que me poupou de um grande estresse com softwares de diagramação.

Esse projeto não seria o mesmo sem vocês.



## RESUMO

Este relatório apresenta todo o processo para o desenvolvimento do projeto gráfico do livro ZOOLOGIA FANTÁSTICA: Guia de criaturas míticas do Brasil, desenvolvido como trabalho de conclusão de curso na disciplina de diplomação em Programação Visual, habilitação do curso de Design da Universidade de Brasília. O projeto consiste no desenvolvimento de uma obra impressa que apresente alguns mitos e lendas do folclore brasileiro para uma faixa-etária entre 15 e 30 anos, público carente de material editorial que aborde a temática folclórica. O projeto foi criado a partir da recepção positiva acerca de dois projetos anteriores, o Guia Brasileiro de Monstros e o Guia Fantástico do Brasil, séries de ilustrações postadas na internet abordando mitos brasileiros. A partir do interesse demonstrado pelo público, esse projeto surgiu como forma de combinar ilustrações e conteúdo textual, revisado e aprimorado, voltado àqueles se mostraram interessados nos dois primeiros guias. Através de metodologias de design, o livro foi desenvolvido de forma a aprimorar todas as características positivas dos projetos anteriores e trazer para o meio editorial um produto que incentive à valorização dos mitos e lendas do folclore brasileiro, bem como motivar os leitores a buscar por outras fontes que complementem o conteúdo presente na obra.

**Palavras-chave:** Projeto Gráfico, Editorial, Folclore, Ilustração, Mitos e Lendas, Livro ilustrado.

## **ABSTRACT**

This report presents the whole process for the development of the graphic design of the book *ZOOLOGIA FANTÁSTICA: Guia de criaturas míticas do Brasil* [FANTASTIC ZOOLOGY: Guide to mythical creatures of Brazil], designed as a Bachelor Degree's Project for the Design major in the University of Brasília. The project consists in the development of a printed work that presents some myths and legends of Brazilian folklore for an age group between 15 and 30 years old, a public lacking editorial material that approaches the folkloric theme. The project was created after the positive reception of two previous projects, the *Guia Brasileiro de Monstros* [Brazilian Guide of Monsters] and the *Guia Fantástico do Brasil* [Fantastic Guide of Brazil], series of illustrations about Brazilian myths posted on the internet. Based on the interest shown by the public, this project emerged as a way to combine illustrations and textual content, revised and improved, aimed at those who showed interest in the first two guides. Through design methodologies, the book was developed in order to improve all the positive characteristics of previous projects and to bring to the editorial medium a product that encourages the valorization of the myths and legends of Brazilian folklore, as well as motivate readers to search for other sources that complement the content present in the work.

**Keywords:** Graphic Design, Editorial, Folklore, Illustration, Myths and Legends, Illustrated book.

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 e 2: Trechos da coluna de William John Thoms, onde o termo “folk-lore” foi usado pela primeira vez...	14
Fig. 3: Logo do Inktober.....	20
Fig. 4: Visão inicial do álbum do Guia Brasileiro de Monstros.....	21
Fig. 5: Exemplos de comentários feitos no álbum do Guia Brasileiro de Monstros.....	22
Fig. 6: Escultura de Caboclo d’água em Juazeiro (BA).....	25
Fig. 7, 8, 9, 10: Exemplos de ilustrações e designs antigos de alguns mitos selecionados.....	26
Fig. 11: Design inicial do Quibungo, feito para o inktober.....	32
Fig. 12: Estudos de redesign do quibungo.....	33
Fig. 13: Estudos de pose para o Labatut.....	33
Fig. 14: Estudos de pose para o curupira.....	34
Figuras 15 e 16: versões finais do caboclo d’água e anhangá.....	35
Fig. 17: versão final da boitatá.....	35
Fig. 18: Versão final do Labatut.....	36
Fig. 19: Versão final do Lobisomem.....	36
Fig. 20: Versão final do Saci-pererê .....	37
Figuras 21 e 22: Exemplos de aplicação das ilustrações auxiliares.....	38
Figuras 23, 24, 25, 26: Versões finais de ilustrações para os boxes.....	39
Fig. 27: Peso único disponibilizado pela fonte utilizada no título.....	40
Fig. 28: Exemplo de página com as três fontes utilizadas no miolo.....	41
Fig. 29: Exemplo de grid.....	42
Fig. 30: Exemplo de aplicação de texto e imagem no grid.....	42
Fig. 31: Sumário do livro.....	43
Figuras 32 e 33: Exemplos de abertura de capítulo e pré textual, respectivamente.....	44
Fig. 34: Exemplo de capa para o livro.....	45

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
1.1 JUSTIFICATIVA	10
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>11</b>
<b>3. METODOLOGIA</b>	<b>12</b>
<b>4. O FOLCLORE ATÉ AQUI</b>	<b>13</b>
4.1. O que é o folclore?	13
4.2. A importância do folclore	14
4.3. Lendas e Mitos	16
4.4. Nosso contato com as lendas	16
4.5. Literatura oral	17
4.6. Para o Brasileiro	18
4.6.1 Complexo de vira-lata	19
4.7 Inktober	20
<b>5. DESENVOLVIMENTO</b>	<b>23</b>
5.1. Por quê um livro?	23
5.2. Seleção de mitos	24
5.3. Produção do texto	27
5.4. Ilustração das criaturas	32
5.5 Ilustração dos boxes	38
5.6 Projeto gráfico	40
5.6.1. Formato do livro	40
5.6.2. Tipografia	40
5.6.3 Grid	42
5.6.4. Capa	45
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>46</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>48</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A divulgação da produção literária nacional relativa à temática folclórica apresenta dois problemas principais, em relação à suas áreas de atuação (?): Possui uma produção majoritariamente voltada ao público infantil e, nos casos em que se volta à um público mais velho, se mantém focada no gênero terror, criando dois ambientes quase que completamente opostos, o que faz com que essa área entre esses dois extremos carente de produção.

O livro ZOOLOGIA FANTÁSTICA - Guia de criaturas míticas do Brasil visa dois objetivos principais: agir como um produto que acrescente uma unidade a esse espaço vazio, contribuindo para que integrantes de um público habitualmente ignorado tenham acesso ao folclore nacional de forma mais cativante; divulgar de maneira apropriada os mitos e lendas nacionais buscando desmistificá-los, bem como corrigir erros comuns em suas interpretações.

O desenvolvimento desse projeto buscou retratar o folclore brasileiro de maneira fiel e distante de informações arbitrariamente distorcidas, devido ao caráter educativo pretendido com a divulgação dos mitos e lendas de nossa cultura popular. Corromper a essência de personagens folclóricos sem necessidade afetaria diretamente um de seus principais objetivos.

O design atua neste projeto estudando a forma mais eficiente de se gerar um produto, no caso um livro, visando uma narrativa interessante através da diagramação e do desenvolvimento de figuras que representem os personagens míticos do folclore de forma a contemplar os dois objetivos principais.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

“O folclore desempenha um papel de suma importância na vida diária do homem. Fixando-o à terra e à Pátria, ajudando-o a amar seu próximo, admirando as artes e técnicas populares e procurando conhecê-las melhor.”

MÔNICA, 1982.

Folclore nada mais é do que parte da essência de um povo. A relação que um indivíduo tem com os saberes populares de sua comunidade auxilia este no desenvolvimento de uma identidade cultural, cria a sensação de pertencimento. As consequências desse sentimento são a valorização da própria cultura que, conseqüentemente, melhora a estima do brasileiro pelas suas origens e combate diretamente o complexo de vira-lata.

Esse complexo afeta de forma ampla a sociedade Brasileira, em escalas individuais e coletivas que se relacionam e retroalimentam. A falta de amor pela própria identidade coloca o indivíduo num estado de submissão voluntária, onde permite que outras culturas com outras identidades determinem uma série de valores, sem nenhum tipo de reflexão ou pensamento crítico.

O resgate da cultura popular brasileira é uma forma de combater o pessimismo que o brasileiro tem sobre si mesmo e o ambiente em que vive, e o uso dos mitos e lendas para tal é uma maneira de trazer esse resgate de forma mais natural e interessante para um público que carece de materiais sobre o assunto.

## 2. OBJETIVOS

O objetivo deste projeto é fazer uma abordagem da temática mítica e lendária brasileira de forma que contemple um público mais velho, principalmente entre a adolescência e o início da vida adulta, ainda que a possibilidade de interesse de indivíduos fora da faixa pretendida seja considerada. Assim, para trazer para esse público conteúdo com qualidade e fidelidade à forma com que esses mitos são ou foram contados originalmente, foi necessário:

- Compreender o que tornam as lendas do folclore brasileiro pouco atrativas para o público jovem e adulto;
- Observar como temas similares são trabalhados no exterior e como se apropriar dessa metodologia em um contexto nacional;
- Entender qual o tipo de conteúdo e projeto gráfico mais atrai a faixa etária pretendida;
- Buscar por fontes confiáveis para desenvolvimento do projeto, fontes essas que compreendam não só pesquisadores conceituados como aqueles que ainda vivem essas lendas através da literatura oral;

Para isso, o projeto apresenta como objetivos:

- Apresentar as lendas e mitos selecionados de forma que sejam interessantes para um público mais velho, já com interesse prévio na temática mas não contemplado pela abordagem infantil;
- Fornecer informações bem embasadas, o mais próximo possível de como são catalogadas e/ou repassadas oralmente na atualidade;
- Introduzir o leitor a outras fontes e conteúdos similares;
- Reapresentar mitos já conhecidos desmistificando pressuposições comuns;
- Apresentar mitos menos conhecidos de forma a ampliar o conhecimento do leitor;

### **3. METODOLOGIA**

O método utilizado para a execução desde projeto se desenvolve em quatro etapas principais: análise de público, estudos de caso, pesquisa e desenvolvimento da produção gráfica.

A análise de público aparece como o primeiro passo para execução do projeto, por ser uma resposta orgânica a acontecimentos anteriores relacionados ao folclore brasileiro, que serão detalhados na seção de desenvolvimento. Tratou-se da compilação e estudo de diversos posicionamentos, feitos através da internet, a respeito da temática folclórica brasileira, especificamente em relação aos seres fantásticos dos mitos nacionais.

Por meio desta análise, foi possível gerar um diagnóstico inicial das necessidades do público-alvo, que tipo de conteúdo se apresentava mais atrativo e quais os elementos nos produtos já existentes que tornavam a temática desinteressante para este mesmo grupo.

A próxima etapa foi a de estudos de caso. Foram realizadas pesquisas para identificar produtos, editoriais ou não, que se relacionassem com a proposta do projeto. Essas produções poderiam ser feitas dentro do Brasil ou em países estrangeiros, e foram analisadas com o objetivo de listar formas de abordagem do tema dentro e fora do território nacional.

Já com um modelo inicial de abordagem, foi realizada uma pesquisa ampla para coletar dados sobre o conteúdo a ser apresentado. Nesse caso, foram utilizados desde dados acadêmicos, de folcloristas renomados, como relatos orais de indivíduos intimamente ligados ao tema.



Por fim, iniciou-se a produção gráfica, onde o design tem sua participação mais efetiva. Dentro do desenvolvimento do produto final, foram utilizados principalmente conceitos de design de personagens e diagramação, essenciais para transmitir com clareza o objetivo proposto. Sem uma preocupação com como o conteúdo seria apresentado, haveria um risco de se produzir uma obra que simplesmente não contemplasse as necessidades do público-alvo.

## **4. O FOLCLORE ATÉ AQUI**

### **4.1. O que é o folclore?**

A palavra folclore surge de um aportuguesamento do termo em inglês *folklore*, cunhado em 22 de Agosto de 1846 pelo escritor e estudioso das artes populares William Thoms, em carta para o periódico inglês *Athenaeum*. Folk significa “povo”, enquanto “lore” pode ser traduzido de forma simplificada como “saberes”. A partir disso, podemos interpretá-lo inicialmente como o conjunto de saberes e conhecimentos do povo. Na Carta do Folclore Brasileiro, elaborada por diversos folcloristas de várias regiões do país, em agosto de 1951 e atualizada em 1995, o folclore é definido como “o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social”. Dentro de uma definição ampla como a concebida para a carta, podemos identificar elementos como: festas tradicionais, jogos infantis, cantigas de roda e danças típicas. A partir do momento em que tentamos exemplificar o conceito, porém, a tendência é que pensemos imediatamente em mitos e lendas, também elementos folclóricos e que muitos de nós nos familiarizamos já nos primeiros anos de escola.

## FOLK-LORE.

August 12.

Your pages have so often given evidence of the interest which you take in what we in England designate as Popular Antiquities, or Popular Literature (though by-the-bye it is more a Lore than a Literature, and would be most aptly described by a good Saxon compound, Folk-Lore,—*the Lore of the People*)—that I am not without hopes of enlisting your aid in garnering the few ears which are remaining, scattered over that

Nor would such communications be of service to the English antiquary alone. The connexion between the FOLK-LORE of England (remember I claim the honour of introducing the epithet Folk-Lore, as Disraeli does of introducing Father-Land, into the literature of this country) and that of Germany is so intimate that such communications will probably serve to enrich some future edition of Grimm's Mythology.

Figuras 1 e 2: Trechos da coluna de William John Thoms, onde o termo “folk-lore” foi usado pela primeira vez.  
Fonte: Library of Congress

### 4.2. A importância do folclore

“Na tradição popular [...] encontramos valioso material para o conhecimento fiel da sociedade; um verdadeiro repositório da história de um povo, de sua evolução cultural através dos tempos.”

TEIXEIRA, 1949.

Mas qual a importância em tratar do folclore? O que faz com que esse conjunto de saberes populares necessitem de uma abordagem séria, e que faça com que não se aceite qualquer tipo de conteúdo de origem questionável? É unanimidade entre os folcloristas o caráter científico do folclore, sendo considerado

parte integrante das Ciências Humanas e Sociais. Através da cultura popular compreendemos um povo, seus medos e propósitos, materializados das mais diversas formas. O folclore faz parte da identidade de um grupo e, por consequência, cria em seus integrantes o sentimento de pertencimento em uma identidade cultural.

O potencial de aprendizado através dos estudos folclóricos é enorme, e não à toa compõe o capítulo mais extenso dentro da Carta do Folclore Brasileiro (1995), em que é sugerido a utilização dos saberes populares de forma multidisciplinar.

A importância de se compreender e reconhecer o folclore como um todo tem, como ponto principal, o fato de ser algo presente e que, inevitavelmente, faz parte de nossas vidas. Faz parte do nosso cotidiano e nos ensina sobre costumes e tradições, por meio de metodologias desenvolvidas pelo próprio povo e que. Nesse aspecto, se trata mais do reconhecimento da presença invisível, porém constante, de folclore no cotidiano de um grupo.

Dentro deste contexto, as lendas brasileiras são apenas uma fração de todo conteúdo e apenas uma dentre as várias ramificações de fenômenos culturais dentro do folclore, e por isso não são capazes de representar todos os aspectos citados anteriormente. Porém, isso não significa que sejam menos importantes. Pelo contrário, os contos lendários fazem parte de um complexo sistema de influências sobre o povo brasileiro, contribuindo para uma ligação entre o indivíduo e sua cultura. Além disso, o fantástico costuma ser uma temática bastante atrativa na área do entretenimento, e o resultado desse apelo são diversas produções de filmes, livros, jogos e desenhos animados, em diversas partes do mundo que se utilizam do folclore e dos mitos. Tais abordagens contribuem bastante para a manutenção e adaptação do conteúdo folclórico na modernidade.

### **4.3. Lendas e Mitos**

É parte da estrutura de uma sociedade a existência de lendas e mitos sobre os mais variados assuntos. São narrativas criadas pelo ser humano com a intenção de explicar fenômenos da natureza, fixar condutas éticas e morais, bem como comunicar através dos anos ocasiões memoráveis e importantes. Essas narrativas vão se agrupando de acordo com aspectos como território, cultura e religião. Com o tempo, esses agrupamentos não só serão reconhecidos pela própria comunidade na qual estão inseridos, como serão reconhecidos por comunidades externas como mitos daquele grupo em específico. Assim, definições como “lendas japonesas”, “mitos astecas”, “mitologia grega” começam a surgir, demonstrando que aquele grupo já possui uma identidade que pode conectar todas essas narrativas.

### **4.4. Nosso contato com as lendas**

Todos nós temos contatos com mitos em algum momento de nossas vidas, principalmente na infância. São utilizados pela família ou mesmo por instituições de ensino como maneiras didáticas e atrativas de ensinar crianças sobre condutas morais e traçam paralelos acerca do modo como sua comunidade funciona. O clássico conto da Chapeuzinho vermelho, coletado e publicado pela primeira vez por Charles Perrault e posteriormente pelos irmãos Grimm, tem um objetivo claro de alertar as crianças sobre o perigo de se conversar e entregar informações pessoais a estranhos.

Independentemente de as diversas versões e adaptações de acontecimentos específicos, tais como o lobo devorar a chapeuzinho no fim ou ser morto antes pelo lenhador, o propósito do conto não se altera, uma vez que sempre se sustenta um ensinamento importante.

#### **4.4.1. No Brasil**

Em se tratando de narrativas brasileiras, nosso conjunto de mitos e lendas costuma estar definido pela questão geográfica. O nosso território nacional, que compreende um país de proporções continentais, costuma ter uma variedade enorme de sub-grupos bem definidos e que, não raro, não possuem quase nenhuma ligação entre si.

Apesar de ser possível identificar alguns grupos culturais bastante reconhecidos em cada estado, como na Bahia e no Rio Grande do Sul, por exemplo, quando se tratam de lendas sobre criaturas fantásticas, uma subdivisão comum é a por origem étnica. Baseados em três grandes grupos de influência no processo de formação do país, são eles: Os povos originários ou indígenas, os povos africanos e os povos europeus. A definição desses grandes grupos é importante para facilitar a identificação de determinados mitos e direcionar quais fontes de pesquisa contribuirão mais para estruturar a narrativa por trás de cada personagem do projeto.

#### **4.5. Literatura oral**

Um dos grandes desafios ao se investigar com fidelidade a forma que as lendas e mitos existem na atualidade é a constante transformação do conteúdo folclórico. Quando se busca uma retratação o mais fiel possível de lendas, não basta ler bons livros sobre o assunto se eles foram escritos décadas atrás. Em um cenário como esse, é importante buscar por fontes de literatura oral. Por definição, elas não são encontradas em livros e costumam ter uma relação de presença inversamente proporcional à urbanização do ambiente. Entretanto, também não são impossíveis de serem acessadas por algum indivíduo que não possa se deslocar até tais lugares para conversar pessoalmente.

Os ambientes urbano e rural possuem uma série de aspectos diferentes de costumes e modo de vida, mas não são totalmente desvinculados uns dos outros. Pesquisas em plataformas de compartilhamento de vídeos, como o Youtube, permitem acesso a vídeos caseiros de pessoas contando as mesmas histórias que antes contavam apenas a um pequeno grupo de pessoas, limitados pela ausência de sistemas de comunicação em massa. Sistemas de mídias sociais como o Facebook e serviços de mensagens instantâneas como Whatsapp e Telegram possibilitam contatos mais diretos com esses contadores de histórias ou com alguém que as tenha ouvido. Todas essas opções tornam possível um alcance a nível nacional. Uma vez em contato com a literatura oral, seja diretamente, seja via internet, o novo desafio passa a ser compreender todas as várias versões existentes de um mesmo mito, algo que é, ao mesmo tempo, sua riqueza e seu obstáculo.

#### **4.6. Para o Brasileiro**

No caso do folclore no Brasil é interessante notar que, apesar de mitos e lendas serem os elementos mais lembrados dentro da cultura popular, isso não significa que eles sejam devidamente compreendidos ou apreciados. Isso se torna ainda mais claro à medida que nos afastamos de zonas rurais e caminhamos para os grandes centros metropolitanos. Há um distanciamento das origens desse conteúdo, além de que a temática parece não estar se adaptando bem à novos contextos sociais, contendo o risco de ser esquecida.

Se no meio rural a transmissão dos mitos e lendas acontecia de forma mais direta, por meio do boca a boca; no meio urbano ela abandona quase inteiramente a oralidade, passando a ser transmitida principalmente por meio de livros. Estas obras são quase que inteiramente voltadas ao público infantil, e sofrem uma redução quantitativa vertiginosa quanto mais se busca por conteúdo destinado a um público-alvo de faixa etária maior. A escassez de uma produção voltada à jovens e adultos contribuiu para que o tema passasse a ser completamente ignorado a partir de certa idade, e tratado como algo voltado exclusivamente à crianças. Essa concepção do folclore infantilizado gera no indivíduo a sensação de que suas

tradições, diante das tradições estrangeiras, são inferiores ou ainda que não alcançaram, e nem possam alcançar, todo o potencial que narrativas mitológicas de outras culturas podem ter.

#### **4.6.1 Complexo de vira-lata**

Existe um comportamento comum em uma grande parcela dos brasileiros: a pré-indisposição para consumir produções nacionais ou com temática nacional, o qual estarei me referindo como “complexo de vira-lata”. O dramaturgo e escritor Nelson Rodrigues descreve:

“Por "complexo de vira-lata" entendo eu a inferioridade em que o brasileiro se coloca, voluntariamente, em face do resto do mundo. O brasileiro é um narciso às avessas, que cospe na própria imagem. Eis a verdade: não encontramos pretextos pessoais ou históricos para a autoestima.”

RODRIGUES, 1993.

É importante destacar que a necessidade de persistir na produção de trabalhos focados na temática folclórica não é apenas uma questão de relação de demanda e oferta. O objetivo inicial para a execução dos projetos que antecederam o ZOOLOGIA FANTÁSTICA, que serão detalhados a seguir, era propor uma reflexão do público acerca da qualidade e diversidade existente nos mitos e lendas nacionais, que comumente são menosprezados ou ignorados em detrimento de conteúdo similar vindo de outros países.

#### 4.7 Inktober

É impossível prosseguir sem citar minha experiência pessoal com o Inktober, fator importantíssimo para a motivação por trás do trabalho e, ao mesmo tempo, importante objeto de conexão com o público pretendido.



Fig. 3: Logo do Inktober

Trata-se de um evento anual em que vários artistas de várias partes do mundo se comprometem a produzir uma ilustração por dia, arte-finalizada com nanquim ou similares, durante todo o mês de Outubro. No ano de 2017, realizei o desafio utilizando como temática as lendas e mitos do folclore brasileiro, em que considerei interessante ilustrar e apresentar alguns personagens folclóricos, num esforço inicial de valorização cultural. O projeto recebeu o nome de Guia Brasileiro de Monstros, e foi finalizado com 31 ilustrações, sendo bem recebido por várias pessoas.





Fig. 4: Visão inicial do álbum do Guia Brasileiro de Monstros. Fonte: Facebook

Entretanto, nos primeiros meses de 2018, o álbum e suas ilustrações começaram a ser compartilhados massivamente, sem razão aparente. O fato é, em poucos dias, mais de quatorze mil pessoas compartilharam os desenhos. A primeira coisa que percebi com esse episódio foi: o número de pessoas interessadas no assunto era muito maior do que eu imaginava. Mais importante do que isso, porém, era que elas também demonstravam, por meio de vários comentários similares, que não costumavam ter muito acesso ao conteúdo mítico brasileiro, mas que estavam abertas a saber mais.

A partir do feedback recebido pelo projeto, decidi prosseguir com a temática. Havia ali uma oportunidade única de promover essa parte do folclore pelas ilustrações, contribuindo para o desenvolvimento de um conteúdo que iria de encontro aos interesses daquele público ao qual fui exposta. Em outubro de 2018, mais uma vez por meio do Inktober, a segunda edição do projeto surgiu, desta vez com o título “O Guia Fantástico do Brasil”, apresentando 31 novas lendas e, ainda que sem a disseminação massiva de seu antecessor, atingiu um grande público e foi muitíssimo bem recebido.

Uma das consequências finais de ambos os projetos, foi a criação espontânea de uma interessante e enorme base de dados sobre como o público brasileiro vê o folclore e o que para eles é mais interessante, o que sentem falta, o que gostam e o que desgostam nesse conjunto lendário nacional.

Por vezes, dentro dos comentários dirigidos tanto ao Guia Brasileiro de Monstros quanto ao Guia Fantástico do Brasil, o complexo de vira lata era evidenciado. Porém, nesse caso os autores dos comentários afirmaram desvalorizar os mitos nacionais no passado, e que estavam mudando a forma de pensar a partir de projetos diversos sobre folclore, nos quais os inktobers estariam inclusos. Essas respostas demonstraram que, ainda que houvesse a ideia de inferioridade do folclore brasileiro em relação à outros folclores, o ponto crucial para mudar essa perspectiva era simplesmente ter mais conhecimento, numa abordagem que ia além da simplicidade com a qual o folclore era abordado na infância.



**Jay Santana** Que massa! Isso é muito legal...tem umas lendas q a gente nem conhecia (pra ver a diversidade desse brasilzão )

Curtir · Responder · Mensagem · 1 a



**Sheila Piovezan Kriek** Metade desses eu não conhecia, mas agora quero ilustrar O:

Curtir · Responder · Mensagem · 1 a



**Lidembergue Nascimento** Desenhos incríveis. Pesquisa maravilhosa do folclore brasileiro. Conheço vários personagens novos. Muito obrigado por tudo isso

Curtir · Responder · Mensagem · 1 a

Fig. 5: Exemplos de comentários feitos no álbum do Guia Brasileiro de Monstros. Fonte: Facebook

## 5. DESENVOLVIMENTO

### 5.1. Por quê um livro?

A partir do momento em que o projeto sai das redes sociais e passa a compor um livro, é necessária uma adequação do sistema. Por vezes, sem nenhum incentivo direto, pessoas que tiveram contato com as ilustrações do Guia Brasileiro de Monstros e do Guia Fantástico do Brasil sugeriram a transformação, ou simples compilação, daquela informação em formato de livro. Enquanto projeto de uma rede social, existe um caráter viral e de picos nas informações passadas, um grande momento de intensidade em que aquilo é compartilhado. Esse tipo de abordagem possui seus pontos positivos, porém possui desvantagens que podem ser neutralizadas quando aliadas a outras formas de divulgação.

Nesse ponto, o formato de livro surge como forma de complementar os guias do inktober, independentemente de ser físico ou digital, agindo em áreas e de formas diferentes. Um livro, ainda que um e-book, não possui a capacidade de se espalhar com a mesma força de postagens de instagram e facebook, mas pode facilmente ser acessado diversas vezes por seu proprietário, uma vez que já é desenvolvido sob a ideia de consulta periódica. O livro está sempre ali, na prateleira, acessível para aquele que o possui.

Câmara Cascudo segue por uma lógica similar, em trecho de obra cujo objetivo também era, justamente, difundir o conhecimento sobre mitos e lendas de criaturas brasileiras:

"Senti-me na disposição de prendê-los num campo, bem pobre e curto, mas enfim um campinho onde poderão ser vistos em maior número que no meio das matas, das capoeiras e das várzeas brasileiras, dos rios, dos ares e das montanhas da Pátria.

Era uma tarefa difícil, áspera e longa, mas devia fazerla, mal, pero hacerla..."

CASCUDO, 1947.

## 5.2. Seleção de mitos

Definido o formato, o próximo passo foi selecionar quais seriam os mitos escolhidos para compor a peça gráfica. Não seria possível inserir, por exemplo, todas as 62 criaturas utilizadas no Inktober, não apenas por uma questão de limites de tempo e financeiros, uma vez que produzir um livro com no mínimo o dobro de páginas em relação aos mitos seria muitíssimo mais caro, como tamanha quantidade de informação poderia, ironicamente, mais espantar do que atrair leitores. Se o preço para produzir o livro aumenta, logicamente o preço de capa seguirá pelo mesmo caminho, e um livro caro sobre seres da cultura popular seria muito mais interessante para aqueles que já estão inseridos no meio do que para quem tem interesse na temática mas ainda não sabe o que esperar dela.

Decidiu-se por uma quantidade de 15 criaturas, quantidade intermediária, em termos de custo. Se temos como objetivo não só apresentar mitos menos conhecidos como também intervir em falsas percepções de mitos mais populares, o melhor resultado seria fazer um apanhado dos mais famosos e dar as vagas restantes àqueles menos populares. Dentro dessa premissa, é necessária uma certa cautela ao se falar de mitos mais “famosos”, principalmente se tratando de um país continental como o Brasil. O caboclo d’água, por exemplo, quase que exclusivo geograficamente de regiões às margens do Rio São Francisco, é muitíssimo conhecido nas cidades e estados por onde o rio corre, com direito à uma estátua de doze metros de altura em sua homenagem; mas desconhecido para o resto do país. Porém, dada a sua relevância regional, se mostrou um forte candidato à compor o livro.



Fig. 6: Escultura de Caboclo d'água em Juazeiro (BA). Fonte: Colecionador de Sacis

Seguindo esse raciocínio, mitos que mais aparecem em qualquer pesquisa primária sobre lendas brasileiras foram inseridos na lista, como o Curupira, Lobisomem, Mula-sem-cabeça, Saci-pererê, boitatá, Iara e Boto. Em seguida, foram selecionados mitos de relevância regional. O caboclo d'água, já mencionado, foi escolhido pela sua relevância cultural nos estados pelo qual passa o São Francisco, a caipora, pela sua presença ainda muito forte no Nordeste, sendo incorporada inclusive em gírias; a Cobra-grande, elemento muito forte em muitos mitos de povos indígenas do norte; o anhangá, elemento ainda presente e um dos três primeiros mitos a serem catalogados no Brasil; e o Mapinguari, popular no norte e que protagoniza notícias ainda hoje. Por fim, para completar as três últimas vagas, foram escolhidas criaturas bem menos populares, mas que são visualmente interessantes e que ampliam o conjunto de mitos mais frequentes, demonstrando haver mais conteúdos interessantes além dos já conhecidos. São eles: Ipupiara, um possível antecessor do mito da Iara; quibungo, mito exclusivamente baiano; e Labatut, mito feito a partir de uma interpretação bestificada de um general ativo durante a Guerra de Independência do Brasil.



Todos os mitos selecionados já possuíam um design inicial definido, porém, já haviam sido constatados alguns erros interpretativos em algumas das criaturas, e muitos dos designs foram desenvolvidos às pressas, subordinados ao curto período de produção exigido pelo Inktober. Esses desenhos já possuíam, previamente, uma avaliação positiva pelo público, indicando uma estética satisfatória. Porém, era necessário que tais desenhos fossem revistos e reestruturados, sem abandonar a estética pré estabelecida por eles.



Figuras 7, 8, 9 e 10: Exemplos de ilustrações e designs antigos de alguns mitos selecionados. Fonte: a autora

### 5.3. Produção do texto

Antes de definir a aparência final dos mitos e produzir de fato as ilustrações para o livro, era necessária uma nova pesquisa, mais aprofundada, atenta às fontes e com uma bibliografia maior, para que fosse possível cruzar dados e definir quais características representariam melhor cada um dos personagens folclóricos. Além de fontes literárias, foi necessário também buscar ao máximo por fontes primárias, de mitos mais contemporâneos que normalmente seriam consideradas pouco confiáveis.

Em se tratando de folclore, é importante levar em consideração justamente relatos pessoais, de indivíduos que testemunharam aquele mito da forma mais genuína. Naturalmente, um relato isolado não pode ser tratado imediatamente como verdade, considerando a natureza coletiva do folclore. Porém, vários relatos recentes que sigam algum padrão têm mais valor do que qualquer publicação feita, por exemplo, por um folclorista renomado cinquenta anos antes.

Contudo, é importante saber diferenciar um relato folclórico de uma interpretação errada: Existem muitas pessoas, com as quais tive contato por meio do Guia Brasileiro de Monstros e do Guia Fantástico do Brasil, que apresentaram uma suposta propriedade sobre o assunto, quando na verdade estão apenas reproduzindo uma informação adquirida na internet sem ter como fonte sequer um relato oral pessoal. Diversos sites apresentam informações sobre determinados mitos cuja fonte é indeterminada ou distorcida. Em casos mais graves, domínios que deveriam ser confiáveis agravam a situação ao reproduzir tais distorções, uma vez que já são repetidas incessantemente na internet. Foi o caso, por exemplo, de uma matéria feita pela revista Superinteressante, abordando uma suposta “mitologia indígena”. Ignorando o já grotesco erro em se sugerir uma mitologia geral para mais de 200 etnias indígenas, podemos observar que, ao falar de anhangás, a revista o apresenta da seguinte maneira:

“Inimigo de Tupã, Anhangá é o deus das regiões infernais. Um espírito andarilho que pode tomar a forma de vários animais da selva. Apesar de ser considerado protetor dos animais e dos caçadores, é associado ao mal. Se aparece para alguém, é sinal de desgraça e mau agouro.”

SUPERINTERESSANTE, 2018.

Na verdade, anhangá não se trata de um deus, e sim de uma entidade espiritual, podendo até ser considerado um fantasma. Sua “rivalidade” com Tupã é inexistente no folclore e a descrição de uma suposta “região infernal” denuncia um elemento alienígena para um mito indígena, no caso o inferno cristão. Inclusive é possível se observar uma contradição no próprio texto, que o fixa inicialmente como divino para logo em seguida o considerá-lo como um espírito.

Ainda que demonizado pela igreja católica durante as primeiras missões no Brasil, a entidade folclórica, ou seja, a forma como ela é tratada pelo povo, não é essa. Isso se torna evidente, por exemplo, ao compararmos a definição feita pela revista com as descrições feitas pelo antropólogo Eduardo Enéas Galvão, após uma pesquisa de campo em uma pequena cidade na região do Baixo Amazonas:

“Anhanga é uma outra criatura da mata. Acreditam que seja invisível mas muita gente já ouviu o seu assobio na mata. [...] Êstes aparecem algumas vezes sob a forma de um pássaro o Inhambu-Anhanga, que na descrição local difere do inhambu comum pela penugem branca e cabeça emplumada de vermelho.”

GALVÃO, 1955.



“Sobrenatural que habita a mata. Pode aparecer como um espírito que se faz pressentir por um assobio peculiar. Outras vezes toma a forma de pássaro ou de um veado com olhos de fogo.”

GALVÃO, 1955.

Percebe-se pontos em comum entre as duas versões: ambos descrevem um espírito de habilidades metamórficas. Porém, no caso da Superinteressante, a informação principal e que é apresentada primeiro é a informação falsa, seguida pela retratação correta, apesar de ainda conter pequenos erros. Mesmo parcialmente correta, a ordem das informações acaba por sugerir que a informação “deus das regiões infernais” esteja acima de todo o resto.

Esse exemplo é um dos menos graves, considerando a existência de informações corretas ao lado das incorretas, mas é o suficiente pra espalhar uma interpretação falsa do mito. Mas afinal o que define essa como uma interpretação falsa em comparação a um relato oral? O ponto crucial para essa diferenciação é a vivência. Se de um lado temos alguém cuja afirmação parte de uma fonte distante de qualquer contato com a lenda, no caso, um jornalista que apenas buscou resultados dispersos na internet; no outro temos um pesquisador que, ainda que não tenha visto um anhangá, passou pela experiência de conversar e documentar com aqueles que vivem aquele mito.

Esquivando-se de fontes controversas, existe uma segunda barreira: variações de um mesmo mito. É natural da literatura oral que determinados elementos sejam organicamente retirados ou acrescentados, criando vários desfechos diferentes para um mesmo conto, por exemplo. Em casos extremos, características que seriam cruciais para um determinado mito parecem se perder ou trocar de lugar, criando situações em que uma determinada personagem pode até ser substituída por outra. É o caso de curupiras e caiporas: Se temos uma figura geral em que o curupira tem

os pés virados para trás e a caipora anda montada em um porco do mato, existem situações em que essas características aparecem invertidas.

Diante de tal cenário, é inevitável a necessidade de se escolher uma versão em detrimento de outra, inclusive pela total impossibilidade de se ter pleno acesso à absolutamente todas as versões existentes de uma história. Porém, é possível e extremamente importante coletar a maior quantidade de dados possível e identificar elementos que se repetem em cada mito. A partir disso, deve-se considerar como constante o que for presente não em todas, mas na maioria das versões, caso contrário dificilmente se encontrará um ponto absolutamente convergente. Caso exista uma versão que distoe dos pontos principais mas ainda tenha grande relevância cultural, ainda é possível assumir, no texto, a existência de tais variações como uma exceção à regra ou como um fato isolado digno de nota.

Identifica-se então quais são os pontos constantes, ou seja, os fatores que se mantêm independentemente da narrativa, do contexto e do local. Na maioria das vezes, são esses fatores que compõem a essência desse mito. Um curupira pode ter dentes verdes ou dentes pontudos, cabelos de fogo ou ser careca, ser peludo ou ter a pele anfíbia, mas em praticamente todos os casos, possui os pés para trás. Seus pés remetem à confusão causada àqueles que adentram a mata e são sua característica principal. Independentemente dos outros detalhes retratados, será facilmente reconhecido por esses aspectos.

Assim, a variedade de um mito torna-se justamente seu guia, e quanto mais histórias diferentes forem obtidas, mais claro ficará quais são os pontos principais e que, em hipótese alguma, podem faltar no momento em que a personagem for apresentada ao público.

Uma personagem interessante para se estudar essa fluidez mitológica é o lobisomem. Embora possua uma imagem bastante concreta na cultura pop, em filmes, livros de ficção, séries, desenhos e jogos, o licantropo existe no folclore em uma variedade de formas espantosa, não apenas no Brasil mas no mundo todo.

Enquanto o Lobisomem popular, cuja origem remete à lenda grega do Rei Licaão, se transforma exclusivamente em um lobo, do qual inclusive herda o nome; no Brasil parece ter apenas o nome como ponto em comum, num primeiro momento. O homem lobo como produto de consumo midiático possui sua narrativa: Homens mordidos por lobisomens adquirem a maldição. Então, passam a se transformar besta em toda noite de lua cheia, em que se transfiguram em um monstro sanguinário com potencial de matar muitas pessoas até que volte à sua forma humana. Já no Brasil, quando se escuta os chamados causos, temos narrativas bastante diferentes: lobisomens são destinados a serem lobisomens desde o momento em que nascem. São o sétimo filho homem, que todas as noites de quinta-feira se deslocam até uma encruzilhada, onde se livram das roupas e rolam no chão. Viram então um cachorrão ou um porco de grande proporção, sempre pretos e com os olhos vermelhos, que correm necessariamente por sete freguesias. Não obrigatoriamente matam, mas naturalmente provocam medo quando passam.

Qual então seria a essência do Lobisomem, se comparadas às duas outras versões? Certamente não é a lua cheia ou a aparência lupina, mas a transformação em besta, a quebra de expectativa materializada na súbita selvageria vinda daquele que julgávamos racional. Mas então falemos apenas do lobisomem brasileiro. A versão acima não é unânime, porém já é resultado de uma certa seleção. Existem causos de lobisomem em forma de jumento, de cabra e de boi, mas há uma maioria de porcos ou cachorros. A pelagem preta e a cor dos olhos é bastante falada, muito embora existam casos de lobisomens de pelagem branca ou até sem nenhuma, com a pele “virada do avesso”

A partir desse exemplo, fixamos o lobisomem como: uma criatura de olhos vermelhos, coberta de pelos pretos e similar a um porco. Aparece como sendo o sétimo filho de um casal e se transforma nas noites de quinta para sexta-feira. As imagens do lobisomem como cachorro, jumento ou carneiro, por exemplo, podem ser incluídas com possíveis variantes no texto, enquanto a imagem do porco será a influência para a ilustração dada a sua superioridade numérica de versões.

#### 5.4. Ilustração das criaturas

Com todos os dados necessários cruzados, foi iniciada a fase de ilustração das criaturas. Essa etapa exigiu bastante cuidado, pois a imagem da criatura tem um impacto muito mais forte se comparado ao texto. Logo, precisam transmitir uma versão mais cristalizada de toda a diversidade que um determinado mito pode ter. Foi desenvolvido então um design original, no sentido de ser feito a partir da interpretação de uma pessoa, mas que respeitasse e representasse a criatura da melhor forma possível.

Antes do resultado final, porém, algumas das personagens precisavam passar primeiro por uma etapa de redesign, alterando algumas de suas características. O quibungo, por exemplo, que possuía a cabeça muito similar a de um lobo, teve suas características mescladas àquelas dos primatas. Apesar de não possuir uma descrição física exata nas fábulas em que se apresentam, existe uma correlação simbólica com o lobo, como predador do ser humano, e com o próprio homem, por fazer uma analogia a outro conceito mítico: o do velho do saco, que sequestra crianças e as joga em um grande saco que carrega às costas.



Fig. 11: Design inicial do Quibungo, feito para o inktober. Fonte: a autora



Fig. 12: Estudos de redesign do quibungo. Fonte: a autora

Outro ponto interessante foi alterar suas expressões, pois ainda que o quibungo se apresente em alguns contos como um bicho-papão, é uma criatura que frequentemente é tapeada e que acaba tendo uma personalidade mais boba do que feroz, ideia passada com seu conceito inicial.

Em alguns casos, pelo design concebido para o Inktober pouco se altera, os estudos iriam direto para a etapa de pensar a ilustração como elemento na composição do livro. Nessa etapa, são testadas de que forma as poses podem demonstrar ao máximo as características do mito através de sua silhueta e postura.



Fig. 13: Estudos de pose para o Labatut. Fonte: a autora.



Fig. 14: Estudos de pose para o curupira. Fonte: a autora

Partindo para a arte-final, foi importante também pensar as cores: há uma certa tendência, ao se pensar o folclore para um público mais velho, em se utilizar paletas de cores mais escuras, pouco saturadas ou mesmo em preto e branco, mas que costumam ser utilizadas com o objetivo de criar um clima de terror e medo. O objetivo do projeto não é um “folclore assustador”, então utilizou-se de um equilíbrio entre variedade de cores e menor saturação.



Figuras 15 e 16: versões finais do caboclo d'água e anhangá. Fonte: a autora

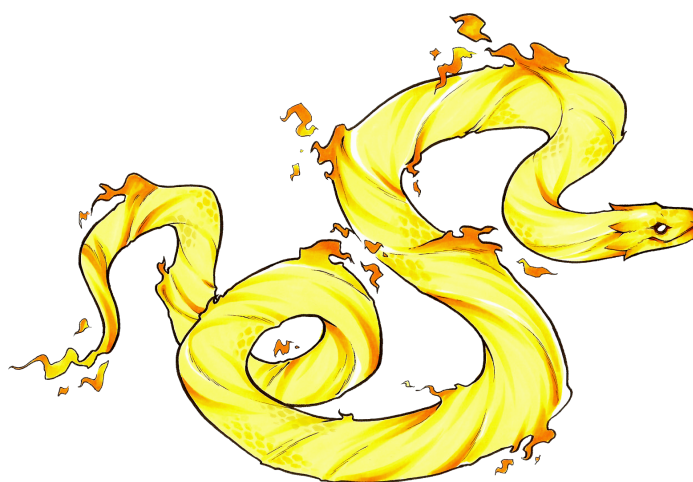


Fig. 17: versão final da boitatá. Fonte: a autora



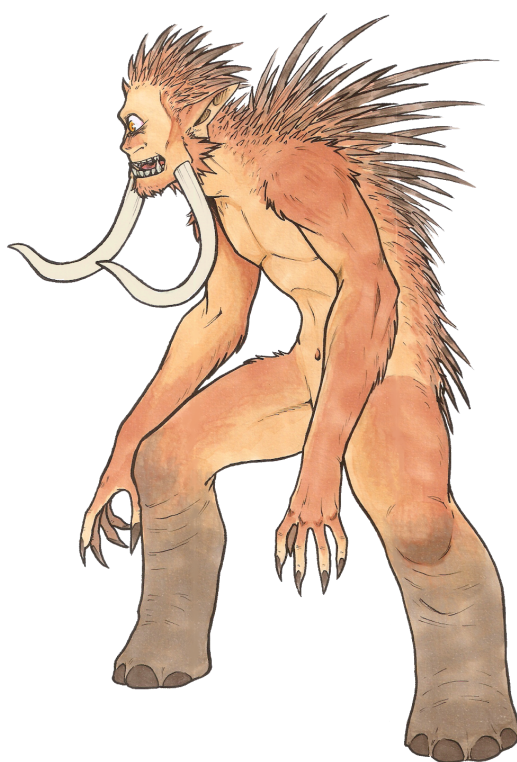


Fig. 18: Versão final do Labatut. Fonte: a autora



Fig. 19: Versão final do Lobisomem. Fonte: A autora



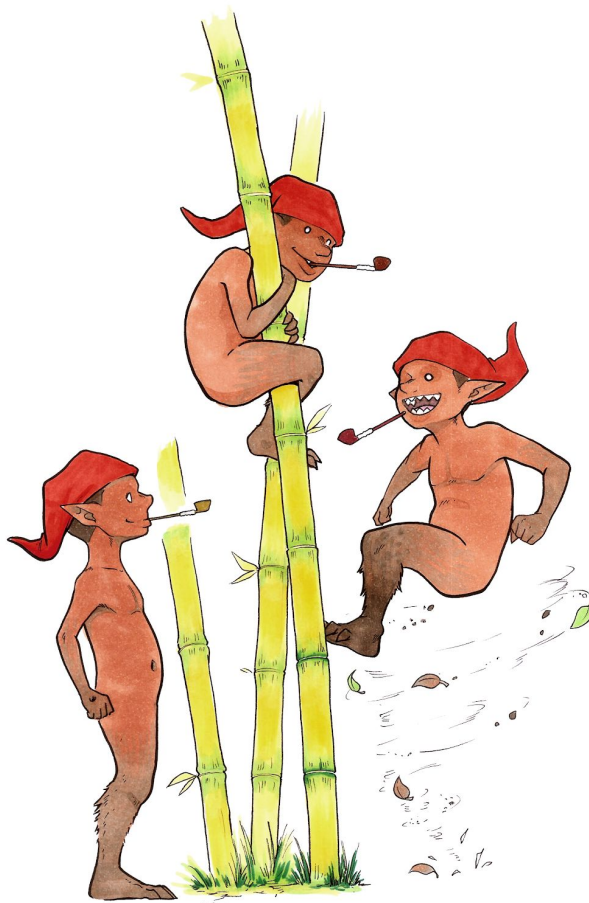
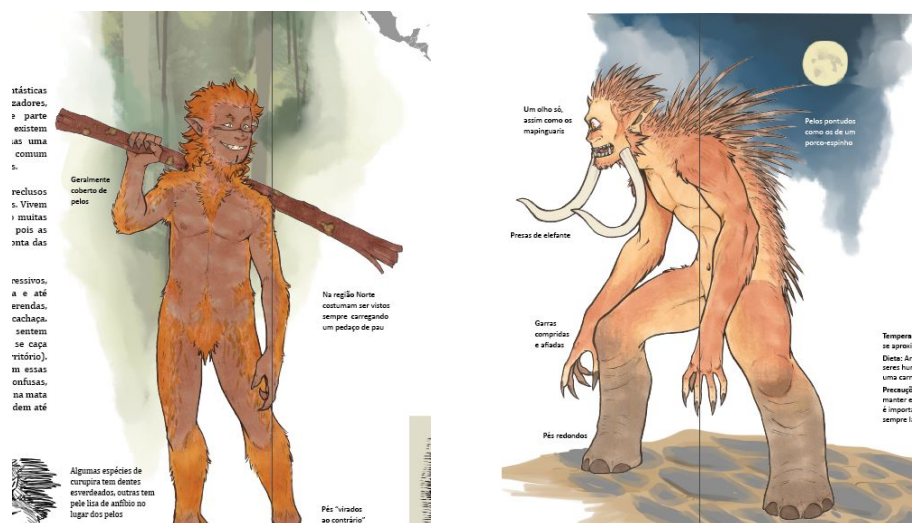


Fig. 20: Versão final do Saci-pererê. Fonte: a autora

Além da ilustração da criatura em si, foram criadas também ilustrações auxiliares para serem utilizadas como plano de fundo. Essas ilustrações não possuem a mesma técnica empregada no desenho das criaturas, no caso nanquim e pintura com marcadores, e também não são delimitadas com lineart. Esse tipo de decisão é vista comumente em animações, por exemplo, como forma de criar a ambientação sem competir visualmente com o elemento principal. Dessa mesma forma, essas ilustrações auxiliares são colocadas como plano de fundo para gerar uma ambientação. Logo, criaturas da mata possuem ilustrações auxiliares de cor verde, e retratando florestas, enquanto criaturas aquáticas terão seus auxiliares retratando a água.

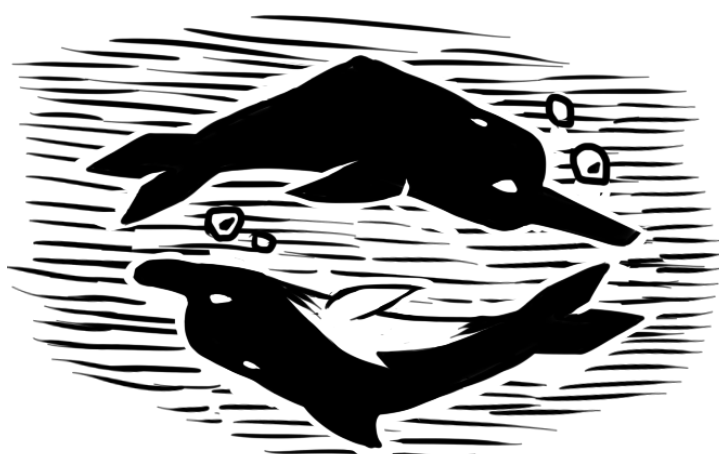


Figuras 21 e 22: Exemplos de aplicação das ilustrações auxiliares. Fonte: a autora

## 5.5 Ilustração dos boxes

Além do texto principal, foram produzidas também ilustrações para os boxes do livro: trechos separados do conteúdo principal, em termos narrativos, mas relacionados à criatura. Nesse caso, o mesmo estilo de ilustração não caberia, por ser um espaço muito menor e que não poderia disputar a atenção da ilustração principal da página. Foram feitas com um traço mais simples e apenas em preto.

O estilo de traço foi alterado, assumindo características mais próximas da xilogravura e da literatura de cordel. Dessa forma, é reproduzida uma característica mais tradicional, uma vez que xilogravuras eram constantemente usadas pelos naturalistas europeus ao ilustrar as bestas fabulosas que encontravam; além de assimilar um elemento nacional amplamente conhecido.



Figuras 23, 24, 25, 26: Versões finais de ilustrações para os boxes. Fonte: a autora

## 5.6 Projeto gráfico

### 5.6.1. Formato do livro

O livro foi definido com o formato 170 x 225 mm, buscando uma área grande o suficiente para valorizar as ilustrações mas sem afetar na portabilidade do livro. Esse formato conferindo às páginas uma área mais ampla horizontalmente e permite que as ilustrações componham mais de uma página, criando uma dinamicidade maior.

### 5.6.2. Tipografia

Foram escolhidas para o livro 4 tipografias, sendo que uma delas foi utilizada apenas no logotipo do livro. A utilização de mais de uma fonte cria uma hierarquia entre as informações dentro do miolo, que podem ser divididas em: texto principal, boxes, ficha técnica e informações extras. A tipografia utilizada para o texto principal e para os boxes foi a Cambria, fonte serifada já presente em computadores Windows. Para as informações extras e ficha técnica, distribuídas de acordo com a necessidade de cada imagem, foi utilizada a Calibri, fonte sem serifa também disponibilizada pela Microsoft. Para os títulos de cada página, ou seja, o nome de cada criatura e páginas como sumário e epílogo, foi utilizada a fonte serifada Averia Serif Libre, com um corpo um maior. Por fim, a fonte utilizada para o título do livro foi a Kurale, fonte serifada com terminais estilizados, que geram um híbrido entre o clássico e o moderno, combinação interessante para a proposta do projeto.

The image shows the title 'ZOOLOGIA FANTÁSTICA' in a large, bold, serif typeface. The letters are closely spaced, and the font features decorative, slightly flared terminals on the vertical strokes, giving it a classic yet modern appearance. The title is centered horizontally.

Fig. 27: Peso único disponibilizado pela fonte utilizada no título. Fonte: Google Fonts

# Ipupiara

Grandes mamíferos aquáticos, ipupiaras são comumente chamados de “homens-marinhos” por serem semelhantes a seres humanos. Também possuem características semelhantes à das focas, morsas e lobos-marinhos, como observado pelo historiador Pero de Magalhães Gândavo em “História da Província de Santa Cruz”. Ele descreve a criatura como tendo “quinze palmos de comprimento e semeado de cabelos pelo corpo, e no focinho tinha umas sedas mui grandes como bigodes”.

Os ipupiaras já foram vistos em vários locais diferentes do litoral brasileiro, tanto no mar como em rios próximos, mas não aparecem com frequência. Os raros encontros entre humanos e ipupiaras

geralmente ocorrem quando o animal está muito faminto. Ele arrasta suas vítimas para a água e as estrangula com um abraço.

Apesar da semelhança do nome e aparência, ipupiaras são diferentes das iaras. As sereias possuem escamas na cauda e atacam de forma indireta, já os ipupiaras tem um comportamento mais feroz e não possuem nenhuma propriedade especial em sua voz, usando apenas a força física.

Foi descrito com  
“quinze palmos” de  
altura, o equivalente  
à 3m e meio



Fig. 28: Exemplo de página com as três fontes utilizadas no miolo. Fonte: A autora

### 5.6.3 Grid

O grid utilizado no miolo do livro compreende principalmente duas colunas por página, ambas com dimensões de 6,9 x 19,9 cm, e uma baseline de 14 pts. As colunas determinam onde se encaixam o texto principal, enquanto as demais informações textuais são posicionadas de forma flutuante, sem se prender às colunas, mas se padronizando por meio do alinhamento das primeira linha de texto com a baseline.

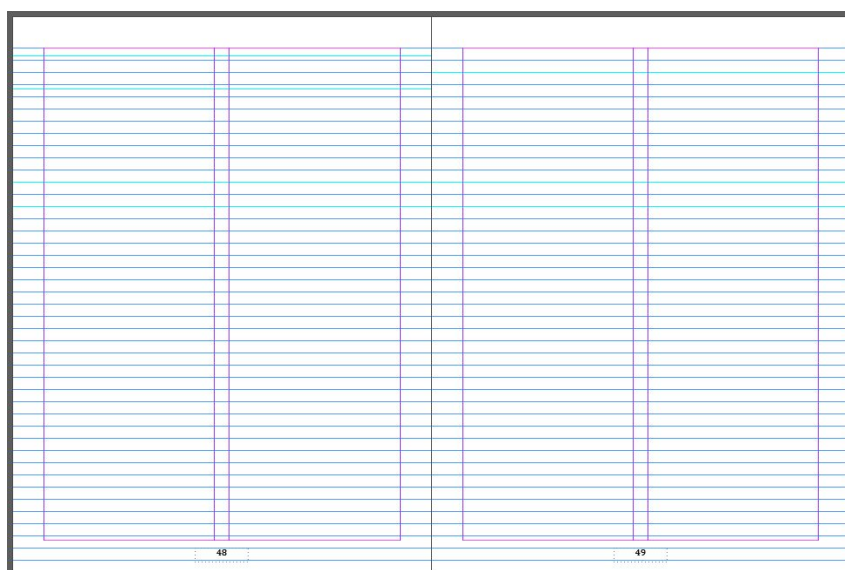


Fig. 29: Exemplo de grid. Fonte: a autora.

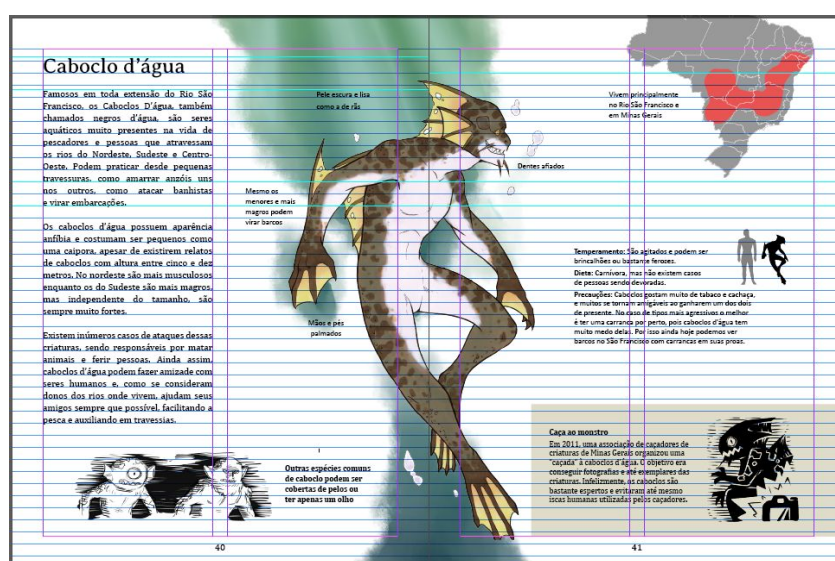


Fig. 30: Exemplo de aplicação de texto e imagem no grid. Fonte: a autora.

O texto do sumário se alinha à baseline da mesma maneira que as fichas técnicas e informações adicionais.

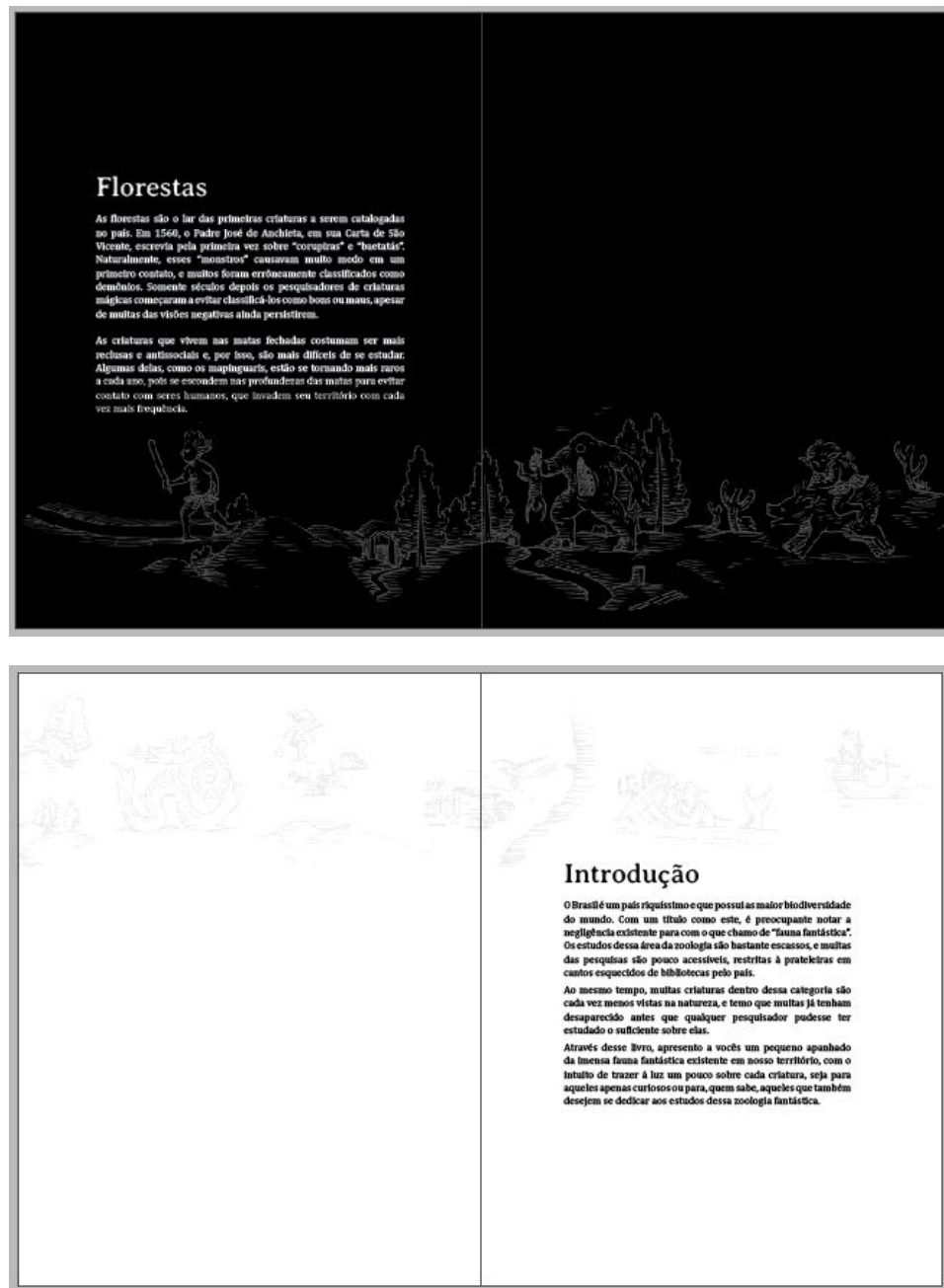


Fig. 31: Sumário do livro. Fonte: a autora.

Nestas páginas, é apresentado um mapa, representando o Brasil, fixando as criaturas ao território nacional e respeitando ao máximo indicar previamente suas regiões de influência, sem posicioná-las de forma arbitrária. Dessa forma, por exemplo, o quibungo é posicionado onde seria a Bahia, enquanto a Caipora caminha pela região nordeste.



No pré e pós textual, bem como as aberturas de seção de cada capítulo, seguiu-se a mesma baseline proposta para o resto do miolo, bem como a hierarquia proposta para as fontes. Ambas utilizam elementos da ilustração apresentada no sumário, redistribuídas de forma a criar um caminho que conecta uma página a outra.



Figuras 32 e 33: Exemplos de abertura de capítulo e pré textual, respectivamente. Fonte: a autora.



#### 5.6.4. Capa

A capa foi desenvolvida de forma que, aberta, faria parte de uma composição maior, junto da quarta capa. Com isso, a ilustração utilizada se apresenta incompleta, gerando uma curiosidade sobre o conteúdo presente no livro. A besta utilizada para ilustrar não é uma das mais conhecidas, e por não poder ser identificada com facilidade, reforça a proposta de gerar curiosidade. A cor utilizada na capa foi um tom de verde bastante escuro (C:81 M:58 Y:71 K:74), que também complementa a proposta de mistério ao mesmo tempo que se correlaciona com o natural.

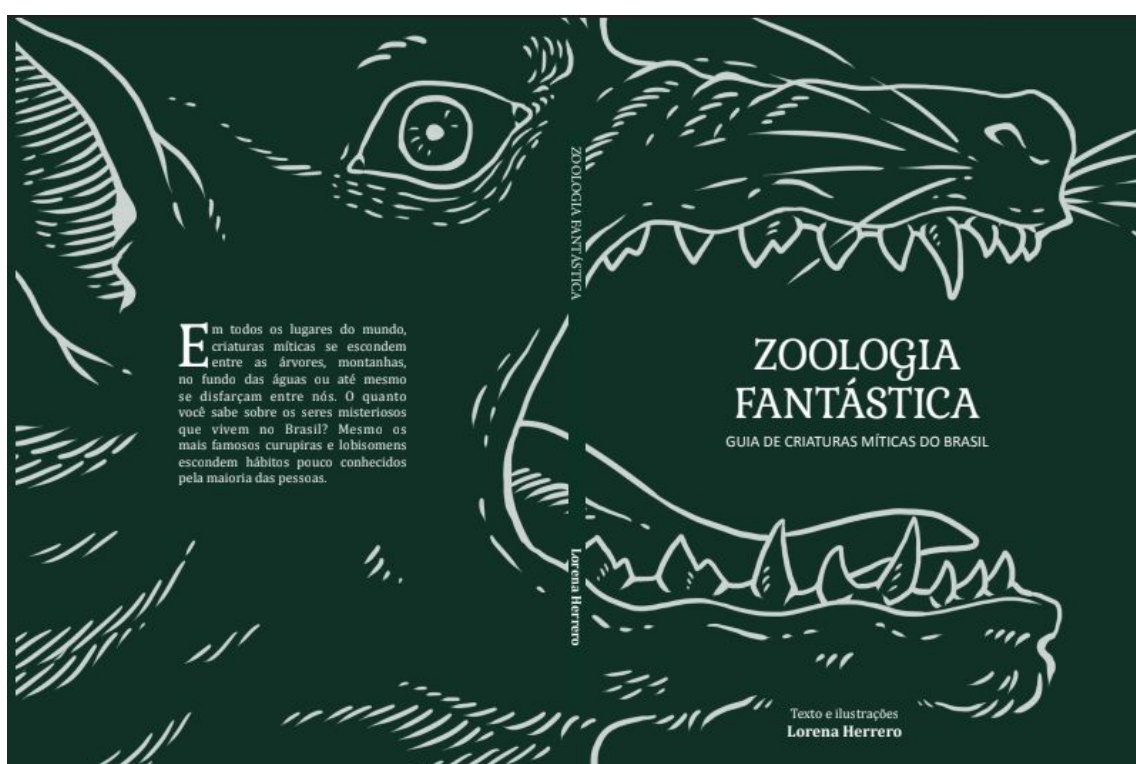


Fig. 34: Exemplo de capa para o livro. Fonte: a autora

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do livro ZOOLOGIA FANTÁSTICA: Guia de criaturas míticas do Brasil permitiu uma nova abordagem de alguns dos mitos e lendas nacionais, trabalho importante para direcionar elementos do folclore brasileiro que não costumam ser pensados para adolescentes e adultos. Através dele, esse público pode entrar em contato com o conteúdo de maneira que não seja restrita pela inevitável alteração de determinados aspectos mitológicos inadequados para um público infantil.

O conteúdo desenvolvido para o livro cria uma sensação de confiança no potencial das lendas do Brasil, sem necessariamente estabelecer uma relação de competição, mas de se equiparar aos mitos estrangeiros. Além disso, o leitor pode desenvolver uma percepção maior da própria cultura brasileira, uma vez que os personagens do folclore nacional refletem uma série de aspectos históricos, sociais e culturais que remetem desde a formação do país até os dias de hoje.

As ilustrações desenvolvidas para o ZOOLOGIA FANTÁSTICA foram pensadas com o máximo de cuidado para que em sua versão final, ainda que criando uma única forma para mitos fluidos e repletos de diferentes interpretações, trouxessem uma imagem que respeitasse os pontos principais de cada criatura, em sua aparência e personalidade. Criou-se, assim, uma versão mais estável dos personagens folclóricos.

Por meio desse projeto, também é feito um convite para que o leitor busque por mais informações de forma independente, apresentando autores, livros e acontecimentos que, devidamente indicados, facilitam o acesso a uma bibliografia de qualidade. Funciona como um produto independente ao mesmo tempo que incentiva a busca por materiais complementares, afinal, folclore é muito mais do que 15 mitos, e muito mais do que os próprios mitos. O papel do ZOOLOGIA FANTÁSTICA é, principalmente, de mostrar o potencial que o folclore tem.



## 7. REFERÊNCIAS

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Ftd, 2017.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 3ª Edição. São Paulo: Global Editora. 1947.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12ª Edição. São Paulo: Global Editora. 1954.

GALVÃO, Eduardo Enéas. **Santos e Visagens: um estudo da vida religiosa de Itá, Amazonas**. Rio de Janeiro: Companhia Nacional, 1955.

GÂNDAVO, Pero de Magalhães. **Tratado da Terra do Brasil; História da Província Santa Cruz**, Belo Horizonte: Itatiaia, 1980.

LOBATO, Monteiro. **O Saci-Pererê: Resultado de um Inquérito**. Edição 1918. São Paulo

MAGALHÃES, José Vieira Couto de. **O Selvagem**. Salvador: Companhia Nacional, 1876.

NIMUENDAJU, Curt. **As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocuva-Guarani**. São Paulo: Editora da Usp, 1987.

RODRIGUES, João Barbosa. 1890. **Poranduba amazonense, ou kochiyima-uara porandub**, 1872-1887. Rio de Janeiro: Typ. de G. Leuzinger & Filhos.

RODRIGUES, Nelson. **"Complexo de vira-lata". In: À sombra das chuteiras imortais: crônicas de futebol**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, p. 51

TAUNAY, Affonso D'escragnolle. **Zoologia Fantástica do Brasil**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1934.

YAMÃ, Yaguarê. **As Pegadas do kurupyra**. São Paulo: Mercuryo Jovem, 2008.

VAZ FILHO, Florêncio Almeida; CARVALHO, Luciana Gonçalves de. **Isso tudo é encantado**. Santarém: Ufopa, 2013.

BONIN, Iara Tatiana; SILVA KAMBEBA, Raimundo Cruz da (Orgs.). **Aua: Kambeba a palavra da aldeia Nossa Senhora da Saúde**. Brasília: Cimi/Unicef, 1999.

VELDEN, Felipe Ferreira Vander. **Realidade, ciência e fantasia nas controvérsias sobre o Mapinguari no sudoeste amazônico**. São Carlos: Ufscar, 2016.

GIANNETTI, Eduardo. **O elogio do vira-lata e outros ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

COSTA - Andriolli - **Caçadores de Mitos** - 2017 -  
<https://coleccionadordesacis.com.br/2017/06/06/cacadores-de-mitos/> - acesso em: 18/11/2018

MISTÉRIO - **Catadores de açaí afirmam ter visto um Mapinguari** - 2014 -  
<http://rondoniaovivo.com/geral/noticia/2014/10/07/misterio-catadores-de-acai-afirma-m-ter-visto-um-mapinguari.html#.VVHsbyHBzGd> - acesso em: 09/01/2019

RIBEIRO - Marcos - **Mulher é atacada, moradores falam em lobisomem e PM faz buscas** - 2017 -  
<http://g1.globo.com/mato-grosso-do-sul/noticia/2017/02/mulher-e-atacada-moradores-falam-em-lobisomem-e-pm-faz-buscas.html> - acesso em: 22/10/2018

RIBEIRO - Marcos - **Moradores acreditam que lobisomem estava escondido em construção** - 2017 -  
<http://g1.globo.com/mato-grosso-do-sul/noticia/2017/02/moradores-acreditam-que-lobisomem-estava-escondido-em-construcao.html> - acesso em: 22/10/2018

GONDIN - Abnor - **Equipe busca lendária preguiça amazônica** - 1994 -  
<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/2/21/brasil/18.html> acesso em: 28/10/2018

SOUSA - Nuremberg Ferreira de - **LABATUT** - 2012 -  
<http://professorarokatia.blogspot.com/2012/04/labatut.html> acesso em: 15/12/2018

RENAUD - Daniel - **A lenda do Lobisomem** - 2016  
[https://www.youtube.com/watch?v=ShWC2IKRUwQ&list=PLLSDDhvdduV6dCF3adH0\\_mFL4PkRtsm8C&index=5&t=492s](https://www.youtube.com/watch?v=ShWC2IKRUwQ&list=PLLSDDhvdduV6dCF3adH0_mFL4PkRtsm8C&index=5&t=492s) acesso em: 24/06/2019

Coletivo Di Péis - **Tenho Medo Não - histórias de lobisomem** - 2017

[https://www.youtube.com/watch?v=gRboJj2\\_INQ&list=PLLSDDhvdduV6dCF3adH0\\_mFL4PkRtsm8C&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=gRboJj2_INQ&list=PLLSDDhvdduV6dCF3adH0_mFL4PkRtsm8C&index=5) acesso em: 24/06/2019

GLOBO - **Eduardo Giannetti fala sobre o complexo de vira-lata no Brasil** -

2018 <https://globoplay.globo.com/v/6775400/> acesso em: 24/06/2019

COSTA - Andriolli - **Compadres do Rio** - 2017

<http://www.mundofreak.com.br/2017/09/18/popularium-09-compadres-do-rio/> acesso em: 24/06/2019

COSTA - Andriolli - **Os donos da mata** - 2017

<http://www.mundofreak.com.br/2017/09/04/popularium-08-os-donos-da-mata/> acesso em: 24/06/2019

COSTA - Andriolli - **O Lobo do homem** - 2017

<http://www.mundofreak.com.br/2017/08/14/popularium-07-o-lobo-do-homem/> acesso em: 24/06/2019

WINICK - Stephen - **The Two First “Folk-Lore” Columns** - 2014

<https://blogs.loc.gov/folklife/2014/08/the-two-first-folk-lore-columns/> acesso em: 24/06/2019